FAITES VOTRE
NOMÉDIE
VOUS-MÊME

« L'art, c'est ce qui n'est pas là mais qui devrait y être. »

(Romain Gary)

Le Continent égaré

instructions pour l'écriture

Bienvenue en Nomédie !

Le « Continent égaré » est le nom de l'atelier d'écriture permanent qui invente la Nomédie ; lors de sa première étape (2006/2007), ses participants (les *Gaillards d'avant*) ont élaboré les textes dont une partie figure dans *La Bibliothèque nomédienne* (éditions L'Atalante, 2008) et qui définissent le cadre de la Nomédie. Ces textes ont été écrits selon les critères suivants :

1) respecter la cohérence de l'un au moins des textes déjà existants ;

2) représenter une autorité quelconque, même imaginaire ;

3) ne pas être un témoignage direct fait par un Nomédien.

La troisième étape du projet (la deuxième étant le livre lui-même), consistera donc à mettre en œuvre les moyens concrets de réaliser l'utopie inventée par nous tous. Ce pourrait être sous forme d'événements culturels, pièces de théâtre nomédiennes, concerts de musique nomédienne, arts plastiques nomédiens, cuisine, inventions pratiques, modes de transports, mœurs, etc.

Pour vous aiguiller dans vos travaux et recherches, voici trois « formules », dont l'application est laissée à votre entière liberté :

1) la Nomédie est un monde sans ruines ;

2) la Nomédie a une culture sans rites ;

3) la Nomédie se situe toujours *un peu* au-delà de nos fantasmes habituels.

Ceci est une aventure, pas un produit touristique ; ce qui signifie que nous savons d'où nous venons, mais pas où nous allons. Vous êtes donc libres d'y participer comme bon vous semble. Les textes envoyés (sous format *odt*, *rtf* ou *doc*) seront lus par moi (ou par d'autres *Gaillards d'avant* si la masse devient critique) ; certains seront mis en forme et publiés sur le site web en consultation gratuite. D'ici l'été 2009, nous opérerons une sélection parmi les textes envoyés, et certains seront publiés dans un second volume de *La Bibliothèque nomédienne*... si l'éditeur est d'accord. Cela dépend surtout de vous.

Bon voyage !

Voici quelques indications pour celles et ceux qui souhaitent explorer leur propre Nomédie (qu'elle soit intérieure ou extérieure).

1. Choisissez un texte parmi ceux qui existent déjà (de préférence, le texte-fondateur « Et si La Pérouse avait trouvé ce qu'il cherchait ? » mais ce n'est pas une obligation) ; il vous servira de toile de fond.

Variante *: vous pouvez commencer par écrire votre propre texte-fondateur, celui qui raconte comment votre (ou vos) personnage(s) narrateur(s) ont entendu parler de la Nomédie pour la première fois.*

2. Définissez votre personnage narrateur principal, en lui attribuant des caractéristiques déterminantes : son métier/occupation ; ses origines ; son statut social et/ou les moyens à sa disposition ; son rapport à la Nomédie ; l'époque à laquelle il vit ; ses relations... (Pour ceux qui font ou ont fait du jeu de rôles, cette étape ne devrait pas poser de problèmes ; vous pouvez même utiliser le système de création d'un jeu que vous appréciez.)

3. Commencez par un texte préparatoire, où vous exposerez l'idée que votre héros ou votre héroïne se fait de la Nomédie ; appelons-le *L'aspiration*. Sa structure pourra être celle d'un récit des préparatifs du voyage, ou un compte rendu de projet, une étude scientifique, une rumeur, un article, un rêve...

4. Si votre premier récit vous inspire tout de suite, passez aux étapes suivantes, dans l'ordre que vous souhaitez ; il vous appartiendra de forger la cohérence interne de votre univers. Si vous craignez de ne pas y parvenir, contentez-vous de suivre une intrigue linéaire ; par exemple, faites comme s'il s'agissait d'un journal de voyage.

5. Si vous ne vous sentez pas inspiré(e) par votre premier récit, écrivez-en un autre en utilisant un nouveau personnage, ou le même mais en changeant l'une de ses caractéristiques (son métier, son époque, son sexe, sa nationalité...). Ou encore, inspirez-vous d'un texte déjà existant en réutilisant l'un de ses personnages ou l'une de ses situations. Dans ce cas, vous devrez veiller à respecter la cohérence interne de ce récit, ou à justifier l'incohérence que vous introduirez.

Alfred Boudry

capitaine sans cap

Remarque *: aucune étape n'est nécessaire en soit ; vous pouvez les négliger ou les faire figurer dans n'importe quel ordre. Aidez-vous des annexes présentées ci-dessous et n'hésitez pas à les agrémenter de nouvelles idées.*

ANNEXES

aides à l'écriture

1. Quelques types de narration possibles :

- relations d'explorateurs (journaux de bord ou mémoires)
- documents transactionnels
- extraits d'œuvres « classiques » évoquant le Continent égaré
- courriers échangés entre colons européens dans le Pacifique et leur famille
- cartes et portulans
- dessins, esquisses, croquis
- études de mœurs, rites sexuels
- pièces de théâtre, spectacles vivants
- poésie, chants, musique
- étude sémiologique de leurs langages
- recettes de cuisine, coutumes quotidiennes
- jeux, traditions, manières, habillement
- rites/habitudes de naissance, éducation
- architecture, technologie
- philosophie
- interprétations théologiques, psychologiques, psychanalytiques
- version canonique, « biblique »
- étude anthropologique (*in absentia*)
- les Nomédianistes, ou les gens qui vivent « à la Nomédienne »
- récits apocryphes (attribués sans preuve à des Nomédiens)
- rêves de Nomédie

...

2. Quelques points de vue et personnages narrateurs :

- navigateurs & membres d'équipage : marin, gabier, fusilier, canonnier, médecin, botaniste, écrivain, cartographe, dessinateur, charpentier, pêcheur, interprète, indigène, aumonier, domestique, missionnaire, nonne, épouse d'officier...

- esclaves, évadés, réfugiés, déserteurs, exilés (volontaires ou non)

- endettés, criminels, personnes recherchées, prostitué(e)s, *High School dropouts*,

- diplomates, politiciens, religieux, journalistes, espions

- colons, familles, négociants

- armateur, esclavagiste, sociétaire d'une Compagnie des Indes (anglaise, hollandaise, française, suédoise...)

- scientifiques : botaniste, géographe, naturaliste, géologue, astronome, océanographe, météorologue, anthropologue, linguiste, psychologue

- professions médicales et sciences humaines

- ingénieurs, mécaniciens, constructeurs, architectes

- chasseur d'épaves, aventuriers, personnages historiques

- artistes, entrepreneurs, investisseurs, mécènes, oisifs

- indigènes, natifs, métis

- extra-terrestres, voyageurs temporels, animaux

- points de vue secondaires, donnés par des personnes analysant celles qui cherchent la Nomédie...

3. Étapes pour élaborer une exploration/recherche de la Nomédie :

1. définition/description/présentation du personnage-narrateur
2. les préparatifs du voyage
3. l'embarquement
4. les tâtonnements - le premier échec
5. les impostures - une erreur d'objectif ou de méthode
6. une rencontre avec un témoin « direct »
7. le débarquement en Nomédie
8. les premières explorations
9. contacts et rencontres
10. l'établissement - la survie
11. le retour au monde connu
12. récits déterrés - réinterprétations - souvenirs
13. commentaires sur d'autres Nomédies